



Perancangan desain interior studi keramik dengan konsep smart studio

Titania Agusti^{1*}, Dwi Retno Sri Ambarwati²

¹Divistant IT Company

²Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo No. 1 Condongcatur Depok, Sleman, 55281, Indonesia

*Corresponding Author: titania.agusti2016@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan konsep smart studio dalam perancangan Studio Keramik Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY dengan memperbaiki fasilitas ruang, pengoptimalan sarana dan prasarana, mementingkan aspek psikologis penghuni ruang, sertamemanfaatkan kemajuan teknologi untuk fasilitas pendidikan. Metode yang digunakan penelitian dan pengembangan dengan langkah yang dilakukan yaitu analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain secara terbatas. Hasil perancangan menunjukkan bahwa: (1) Smart studio sebagai solusi keterbatasan ruang studio keramik FBS UNY dengan penerapan *open plan*, lantai *mezzanine*, *room divider*, lantai dan plafonekspos, dan pemasangan *drain gutter*. Merancang furnitur multifungsi dan memberikan fasilitas lengkap sebagai penunjang aktivitas belajar. Menambahkan aksesoris dinding, kalimat motivasi, dan pemasangan poster. Penggunaan otomatisasi dan pemanfaatan teknologi mutakhir pada studio, serta menerapkan wastafel daur ulang. (2) Hasil perancangan dipresentasikan menggunakan gambar kerja 2 dimensi, gambar perspektif 3 dimensi, dan video presentasi.

Kata Kunci: *studio, keramik, desain interior, smart studio*

ABSTRACT

The aim of this research is to apply the smart studio concept in the design of the Pottery Studio, Department of Fine Arts Education, FBS UNY by updating space facilities, optimizing facilities and infrastructure, paying attention to the psychological aspects of space users, and using technological advances for educational facilities. The method used are research and development, by doing potential and problem analysis, data collection, product design, design validation, and limited design revisions. The results of the design: (1) Smart studio as a solution to the limited space of the pottery studio FBS UNY with the application of open plans, mezzanine floor, room dividers, exposed floors and ceilings, and installation of drain gutters. Designing multifunctional furniture and full facilities for learning activities. Adding walls accent, motivation quotes, and posters application. Lights, fans, and exhaust fans are automatic, recycled sink, and latest technology usage in the studio. (2) The results of the design are presented using a 2D layout, 3D rendering, and presentation video.

Keywords: *studio, pottery, interior design, smart studio*

Riwayat artikel

Dikirim:

1 Januari 2022

Diterima:

3 Maret 2022

Dipublikasikan:

1 Juni 2022

Sitasi:

Agusti, T. and Ambarwati, D. R. S. (2022). Perancangan desain interior studi keramik dengan konsep smart studio. *Sungging: Jurnal Seni Rupa, Kriya, Desain dan Pembelajarannya* 1(1): 50-69.

PENDAHULUAN

Studio desain merupakan tempat di mana mahasiswa belajar memperkaya ilmu dengan segala cara, tidak hanya menggambar dan merancang, namun juga berkomunikasi verbal, menyentuh, merasakan, dan melakukan (Christian dan Hedy, 2014: 414). Keramik merupakan suatu kerajinan yang dapat menghasilkan bentuk fungsional seperti mangkok, benda seni sebagai bentuk ekspresi pribadi, keramik berukuran besar untuk arsitektur dan hiasan bangunan, dan dapat pula sebagai benda tradisi (Ambar Astuti, 2008:1). Sehingga dapat disimpulkan studio seni keramik adalah sarana praktik atau teori untuk kerja ketrampilan dan pemberdayaan bidang ilmu seni rupa 3 dimensi tentang bentuk fungsional/non-fungsional serta teknik pembuatan keramik.

Bangunan Studio Keramik dan Ruang Tungku Bakar Keramik merupakan sarana dan prasarana yang dimiliki Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY yang termasuk dalam studio seni kriya. Keberadaan Studio Keramik begitu penting dan berpengaruh pada proses belajar mahasiswa Pendidikan Kriya. Sedangkan keadaan kondisi interiornya sekarang menunjukkan adanya penurunan kualitas fisik, baik karena faktor usia, perawatan yang sulit, dan tingkat pemakaian yang cukup tinggi.

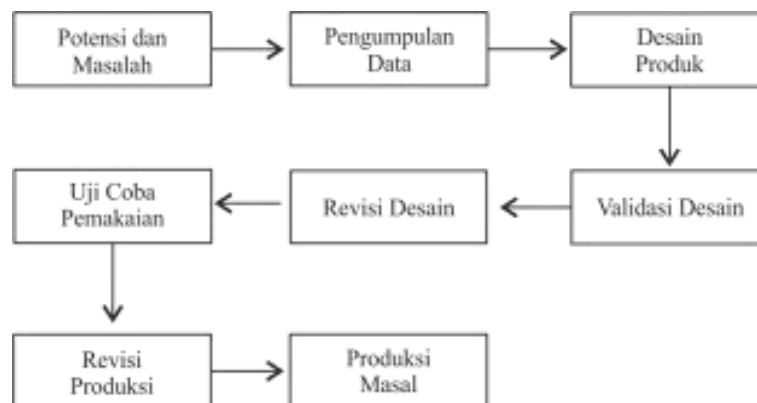
Pada Peraturan Rektor Universitas Negeri Yogyakarta nomor 22 tahun 2014 tentang standar mutu Universitas Negeri Yogyakarta, yaitu pada standar sarana pembelajaran pasal 55 (d) peralatan laboratorium, bengkel, studio lengkap, modern, dan cukup mutakhir sesuai dengan kebutuhan. Pesatnya perkembangan teknologi membuat tantangan untuk mencapai standar sarpras juga semakin berat, karena kebutuhan sarpras pendidikan juga semakin bertambah seiring berkembangnya teknologi (Agung dan Thomas, 2015:210). Maka studio tersebut harus memiliki desain yang mendukung perkembangan kreativitas dan ide-ide baru, serta memiliki peralatan studio yang lengkap, modern, dan cukup mutakhir. Hal tersebut dapat dimulai dari desain interiornya sehingga memberikan suasana belajar yang mendukung mahasiswa agar betah beraktivitas maupun belajar di ruangan tersebut.

Atas popularitas konsep *smart living* yang berkembang pesat, memunculkan ide konsep *smart studio* sebagai solusi atas permasalahan dalam penelitian ini. Maka dirancanglah konsep *smart studio* sebagai solusi permasalahan dalam studio keramik dengan harapan mampu memberikankemudahan pada pengguna studio itu sendiri.

METODE

Jenis Penelitian

Model penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* menurut Sugiyono (2017:297) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2017: 289), yaitu sebagai berikut:



Namun prosedur dalam penelitian ini penulis hanya sampai pada tahap uji revisi desain.

Subjek Penelitian

1. Ahli desain

Ahli Desain adalah pihak yang berkompeten dibidang desain interior, yaitu Teguh Wahyudi, S.Ars.

2. Ahli materi

Ahli materi adalah pihak yang berkompeten dalam bidang studio keramik, yaitu bapak Muhajirin, S.Sn., M.Sn. Selakudosen kriya keramik di Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY.

Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan meliputi observasi, wawancara, serta dokumentasi (Sugiyono, 2016: 309). Dokumen dapat berupa tulisan, gambar atau karya monumental seseorang (Sugiyono, 2016: 329).

Instrumen Penelitian

Teknik validasi menggunakan instrumen penelitian, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket atau kuesioner (Sugiyono, 2016). Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuesioner atau verbal, tetapi dengan kesimpulan terhadap perancangan desain. Sehingga penilaian, evaluasi, dan kesimpulan tersebut menjadi masukan dan acuan untuk revisi desain. Teknik analisis yang digunakan yaitu teknik hitung statistik deskriptif. Teknik statistik tersebut adalah persentase dan skala *likert* dari data yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pembahasan (Perancangan Desain Interior Studio Keramik Dengan Konsep *Smart Studio* Di Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY)

Berdasarkan hasil pengamatan Studio Keramik ini memiliki kondisi yang representatif untuk dilakukan perancangan. Adapun tahapan penelitian dan pengembangan dalam perancangan yang telah dilakukan oleh peneliti, antara lain sebagai berikut:

1. Analisis Potensi dan Masalah

Analisis potensi dan masalah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan dua tahapan, yaitu sebagai berikut:

a. Studi pustaka

Studi pustaka dalam penelitian ini yaitu mencari sumber atau literatur-literatur yang berkaitan dengan teori studio, keramik, desain interior, dan *smart studio* sehingga peneliti memiliki referensi atau pandangan untuk membuat suatu perancangan desain yang baik. Adapun sumber atau literatur yang digunakan oleh peneliti antara lain:

1) Studio

Laboratorium pendidikan (khususnya perguruan tinggi) merupakan unit penunjang pada perguruan tinggi untuk melaksanakan pendidikan, penelitian, serta pengabdian masyarakat menggunakan peralatan, bahan, berdasar metode keilmuan tertentu (Ni Luh Putu Kertiasih, 2016: 60). Bengkel kerja adalah tempat berlatih untuk meningkatkan keterampilan pembuatan benda kerja, pemeliharaan, perbaikan, serta pengujian suatu teori oleh peralatan serta infrastruktur yang lengkap (Joel Tadjoo, 1995:1). Studio desain merupakan tempat di mana mahasiswa belajar memperkaya ilmu dengan segala cara, tidak hanya menggambar dan merancang, namun juga berkomunikasi verbal, menyentuh, merasakan, dan melakukan (Christian dan Hedy, 2014: 414).

Dapat disimpulkan bahwa studio merupakan suatu prasarana pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan atau pengujian teori yang memiliki sarana lengkap dan mutakhir.

2) Keramik

Keramik merupakan suatu kerajinan yang dapat menghasilkan bentuk fungsional seperti mangkok, benda seni sebagai bentuk ekspresi pribadi, keramik berukuran besar untuk arsitektur dan hiasan bangunan, dan dapat pula sebagai benda tradisi (Ambar Astuti, 2008:1).

Tanah liat dikategorikan menurut densitas bakarnya yaitu ada *earthenware*, *stoneware*, dan porselen. *Earthenware* suhu bakar paling tinggi 900°C hasilnya disebut gerabah atau tembikar,

terakota. *Stoneware* pembakarannya mencapai 1250°C tidak mudah tembus air. Biasanya digunakan dalam dunia industri rumah tangga dan manufaktur. Porselen temperturnya paling tinggi yaitu 1300°C bersifat tidak plastis dan susah dibentuk hanya yang sudah terampil yang bisa membuat ini dengan teknik putar (Ambar Astuti, 2008:4).

Keramik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kerajinan yang sederhana terbuat dari tanah baik menghasilkan bentuk fungsional maupun benda seni yang dibakar pada suhu tinggi sehingga menghasilkan produk *earthenware*, *stoneware*, atau porselen.

3) Desain Interior

Menurut Andie A Wicaksono dan Endah Tisnawati (2014: 5), desain interior pada dasarnya terkait dengan hal merencanakan, menata, dan merancang ruang-ruang interior didalam sebuah bangunan agar menjadi sebuah tatanan fisik untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia dalam hal penyediaan sarana bernaung dan berlindung. Desain interior juga mempengaruhi padangan dan pencitraan terkait dengan suasana hati dan kepribadian manusia. Hal yang perlu dipelajari sebagai dasar perancangan adalah tujuan desain interior, problematika ruang, dan elemen dasar interior (Wicaksono dan Trisnawati, 2014: 16). Tujuan desain interior adalah untuk (1) memperbaiki fungsi, (2) memperkaya nilai estetika, dan (3) meningkatkan aspek psikologis dari sebuah ruangan. Beberapa hal yang mempengaruhi keberhasilan perancangan interior, antara lain tema/konsep yang spesifik, keunikan/ciri khas konsep desain, fungsional/dapat digunakan dengan baik, serta kesesuaian tema. Desain interior yang sukses membutuhkan penyelesaian problematika ruang yang logis dan kreatif untuk menghasilkan lingkungan buatan yang koheren, fungsional, dan estetis.

4) *Smart Studio*

Atas popularitas konsep *smart living* yang sedang berkembang pesat, memunculkan ide konsep *smart studio*. *Smart living* mencakup fasilitas budaya yaitu tempat peribadatan, sekolah, perpustakaan, galeri seni, dan museum (Wahyu Putra dkk, 2019: 2). *Smart living* yang berarti suatu ide atau gagasan mengenai bagaimana menciptakan kondisi interior menjadi lebih efisien, lebih aman, lebih sehat, dan lebih estetis. Konsep *smart living* intinya konsep yang tidak hanya berpusat pada estetika, namun juga kondisi pemiliknya dan lingkungannya yang berujung pada paradigma kecermatan, praktis, dan kreativitas (Kristina dkk, 2019: 19). Selain itu penggunaan perabotan multifungsi dapat membuat efisiensi penggunaan ruang, hunian dengan konsep *smart living* menawarkan kemudahan untuk mengatur tempat tinggal melalui perangkat *mobile* yang dapat dikendalikan kapan pun dan di mana pun (Kevin dan Martin, 2019: 125).

Teknologi *smart campus* di perguruan tinggi yang mungkin dapat diterapkan di antaranya, penerapan sensor kehadiran mahasiswa dan dosen, tersedianya jaringan *wifi*, pendingin dan penerangan otomatis, aplikasi *mobile*, *cctv*, dan *surveillance*, *sensor parking*, *collaborative boards*, *interactive projectors*, *E-learning*, penerapan *artificial intelligent*, *digital classroom*, *system* informasi akademik, dan *web conferencing* (Muh. Cordiaz, 2017: 78). Untuk mendukung *smart campus* maka terdapat implementasi yang lebih kecil seperti *smart building*, *smart faculty*, *smart department*, *smart class room*, *smart laboratory* (Darma Putra, 2017) begitu pula dengan *smart studio*.

Kesimpulan yang didapat, *smart studio* adalah studio cerdas yang diterapkan pada studio keramik dengan mengedepankan kondisi interior yang nyaman, aman, efisien, dan sehat. Selain itu didukung penerapan teknologi sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam proses belajar mengajar, memberi kemudahan, efisiensi energi, serta memberikan kenyamanan bagi pengguna studio itu sendiri.

b. Studi Lapangan

Berdasarkan observasi di Studio Keramik ditemukan permasalahan yang akan diselesaikan dengan konsep *smart studio*. Belum adanya pemanfaatan ruang secara optimal pada Studio Keramik, tembok dan lantai pada studio keramik sulit dibersihkan, belum tersedianya wastafel di dalam studio, belum tersedia celemek bagi setiap mahasiswa yang berpraktik, penggunaan furnitur yang membuat ruangan terlihat penuh, pada studio keramik belum adanya penggunaan teknologi modern dan mutakhir. Belum adanya sistem keamanan pada studio keramik, terutama pada proteksi kebakaran. Kurang lancarnya sirkulasi pada studio keramik dikarenakan *exhaust fan* sudah tidak berfungsi sebagaimana mestinya.

2. Pengumpulan Data

Setelah analisis potensi dan masalah selanjutnya adalah tahap pengumpulan data mencakup beberapa teknik yaitu:

a. Observasi

Observasi dilakukan di Studio Keramik Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY memiliki kondisi representatif untuk dilakukan perancangan ulang sesuai konsep *smart studio*. Terdapat dua ruang terpisah dalam Studio Keramik yaitu berupa ruang praktik dan ruang bakar keramik. Berikut gambaran kondisi Studio Keramik:

1) Lahan



Gambar 1. Citra satelit lokasi studio keramik jurusan pendidikan seni rupa FBS UNY

Studio Keramik Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY beralamat di Gedung Kuliah Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS- Affandi dengan kode ruang C.13.1.03.05 Colombo No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281.

2) *Site Plan*



Gambar 2. Denah FBS

Pada bagian barat studio keramik berdekatan dengan studio patung, pada bagian utara berbatasan dengan desa Karang Malang, pada bagian selatan berdekatan dengan gudang penyimpanan bahan kuliah seni rupa, serta pada bagian timur berdekatan dengan Pusat Kegiatan Mahasiswa FBS UNY.

3) Bangunan



Gambar 3. Bangunan studio keramik jurusan seni rupa FBS UNY

Bangunan Studio Keramik merupakan sarana prasarana yang dimiliki Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY yang termasuk dalam Studio Seni Kriya. Ukuran yang dimiliki 10m x 9m dengan luas 90m² kapasitas kursi 20 rasio 4.5.

4) Kondisi Ruang Studio Keramik



Gambar 4. Kondisi ruang studio keramik

5) Kondisi Ruang Tungku Bakar



Gambar 5. Kondisi ruang tungku bakar keramik

b. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap narasumber yang sebagai dosen dan mahasiswa Seni Kriya FBS UNY selakupengguna Studio Keramik.

c. Dokumen

Pengumpulan data dilakukan dengan mempelajari literatur yang sesuai dengan perancangan desain interior Studio Keramikdengan konsep *Smart Studio* di Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY. Berikut daftar literatur yang digunakan:

No	Judul Buku/Artikel	Peneliti/Situs
1.	Perancangan Interior Studio Program Studi Desain Interior Gedung P2 Universitas Kristen Petra di Surabaya	Christino Sutopo dan Hedy Comanica Jurnal Inera
2.	Implementasi Konsep SMART-Lab dalam Re-desain Interior Perpustakaan Umum Percontaan Sulawesi Selatan	Dea Minerva, Diana Tharina, dan Anik Rakhawan Jurnal Inera
3.	Desain Massa & Ruang Interioe	Paero, Julus, and Martin Zetik Triloggy
4.	Perancangan dan implementasi Sistem <i>Home Automation</i> pada Ruang Rapor Laboratorium Elektronika Universitas Kristen Petra	Yonagky Aresta, Petya, dan Hendry Jurnal Teknik Elektro
5.	Rancangan Bangun Sistem <i>Exterior Fan Dramatis</i> Menggunakan <i>Senior Light Dependent Resistor (LDR)</i>	Komaha, Lia, Yogi, dan Nena

Gambar 6. Daftar literatur yang digunakan

B. DESAIN PRODUK

Di bawah ini merupakan langkah-langkah membuat desain produk:

1. Konsep Perancangan

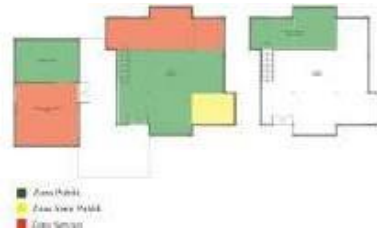
Konsep *smart studio* dalam Produk Perancangan Desain Interior Studio Keramik Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY meliputi:

a. Aktivitas Penghuni dan Fasilitas

No.	Ruang	Aktivitas Penghuni	Fasilitas
1.	Studio Keramik	Belajar mengajar, presentasi, daur ulang bahan, pengadaan bahan, pembentukan, pengeringan, mencuci alat dan bahan	Meja, kursi, lemari, papan tulis, <i>speaker</i> , LCD, monitor, <i>portable pottery wheel</i> , wastafel daur ulang (The CINK), rak, loker, kipas, <i>exhaustfan</i> , <i>wedging table</i> , <i>slab roller</i> , meja presatasi
2.	Ruang Glasir	Mencampur glasir, beketja (mencelup, menyemprot, menguac), mencuci alat, menyimpan karya dan alat	Meja, kursi, rak, <i>spray booth</i> , <i>exhaustfan</i> , wastafel, kipas
3.	Tungku Bakar Keramik	Menyimpan karya (sebelum dan sesudah dibakar), penyimpanan alat untuk pembakaran, pembakaran keramik, menunggu pembakaran	Kursi, rak dorong, rak bongkar pasang, tungku gas dan listrik, lemari, <i>exhaustfan</i> , apar

Gambar 7. Aktivitas penghuni dan fasilitas

b. Zoning



Gambar 8. Zoning

c. Sirkulasi/ Arus Kegiatan



Gambar 9. Sirkulasi/ arus kegiatan

Berikut pola sirkulasi Studio Keramik yang dijelaskan dalam bentuk gambar diagram:



Gambar 10. Diagram pola sirkulasi studio keramik

d. Analisis Aktivitas, Kebutuhan Ruang, dan Perabot

No.	Ruang	Aktivitas/ Kebutuhan Ruang	Fasilitas	
			Item	Jumlah
1.	Studio Keramik	a. Belajar mengajar, b. Presentasi, c. Daur ulang bahan d. Pengadaan bahan, e. Pembentukan, f. Pengerungan, g. Mencuci alat dan bahan.	Meja Dosen	1
			Kursi Dosen	1
			Papan Tulis	1
			Proyektor dan Layar Proyektor	1
			Meja Praktik	2
			Kursi Praktik	20
			Portable Tabletop pottery wheel	20
			Lemari penyimpanan alat	1
			Wastafel (The CINK)	1
			Lemari penyimpanan	3
			Loker	1
			Meja presentasi	1
			Room divider	2
			Rak beroda	1
			Meja konter	2
			Wedging table	1
			Speaker	1
			Slab roller	1
			2.	Ruang Glasir
Meja	4			
Kursi	7			
Wastafel	1			
Rak dorong	1			
Rak dinding	3			
Spray booth	1			
Exhaustfan	3			
Kipas	2			
3.	Tungku Bakar Keramik	a. Menyimpan karya (sebelum dan sesudah dibakar), b. Penyimpanan alat untuk pembakaran, c. Pembakaran keramik, d. Merunggu pembakaran		
			Tungku gas dan listrik	1
			Rak beroda	3
			Meja beroda	2
			Kursi/tangga	1
			Lemari penyimpanan	2
			Kipas	2
			Exhaustfan	3
			Rak penyimpanan bahan glasir	3
			4.	Ruang Diskusi (Lantai Mezzanine)
Rak Display	1			
Meja Display	3			
Meja Chatbox/ai	1			
Zabuton	11			

Gambar 11. Analisis Aktivitas, Kebutuhan Ruang, dan Perabot

e. Unsur Pembentuk Ruang

1) Lantai

Lantai yang digunakan pada studio keramik harus yang mudah dibersihkan, dilihat dari kegiatan yang dilakukan di dalam studio sangat rentan kotor.

No.	Model	Spesifikasi Lantai	Tempat Pengaplikasian
1.		Jenis: Acian semen Warna: Abu-abu Finishing: Glossy	Studio keramik, Ruang tungku bakar, Ruang glazur
2.		Jenis: Parket kayu Warna: Coklat Ukuran: 35x11cm Finishing: APF (Aquas Parquet Linc)	Ruang diskusi (lantai marmer)

Gambar 12. Lantai

2) Dinding

Pada dinding studio keramik rawan terhadap noda seperti noda jiplakan tangan. Dinding pada studio keramik diberi lapisan cat yang mengandung anti noda sehingga mudah dibersihkan.

No.	Model	Spesifikasi Dinding	Tempat Pengaplikasian
1.		Jenis: Plester kasar Warna: Abu-abu muda Finishing: Cat anti noda	Studio keramik, Ruang tungku bakar, Ruang glazur
2.		Jenis: Plester kasar Warna: Kuning (RGE 253 166 47) Finishing: Cat anti noda	Studio keramik, Ruang tungku bakar, Ruang glazur

Gambar 13. Dinding

3) Plafon













Plafon pada studio keramik dibuat terekspos sehingga studio terlihat lebih luas dan menghasilkan sirkulasi udara di dalam ruangan lebih berkualitas.
















No.	Model	Spesifikasi Plafon	Tempat Pengaplikasian
1.		Jenis: Plafon sloped acian Warna: krem Finishing: Cat pastel	Studio keramik
2.		Jenis: Plafon kayu Warna: kuning Finishing: glazur	Bawah lantai marmer
3.		Jenis: Plafon sloped acian Warna: Kuning Finishing: Cat pastel	Ruang tungku bakar
4.		Jenis: Plafon sloped acian Warna: abu-abu Finishing: epoxy	Ruang glazur




Gambar 14. Plafon

f. Unsur Pengisi Ruang

Furnitur yang digunakan yaitu furnitur multifungsi yang didesain dan disesuaikan oleh kebutuhan, ukuran, dan bentuk ruangan.

No	Furnitur	Keterangan
1	<p>Loker mahasiswa</p>  <p>Gambar 37. Loker Mahasiswa</p>	Loker ini dibuat khusus untuk mahasiswa menyimpan barang bawaan, pada setiap rak diberikan celemek. Loker tersebut terbuat dari bahan kayu MDF dengan finishing HPL.
1	<p>Rak display karya</p>  <p>Gambar 38. Rak Display Karya</p>	Rak display karya digunakan untuk memajang karya ketika presentasi atau ujian. Rak ini terbuat dari bahan kayu multiplex dengan finishing HPL.
2	<p>Meja presentasi</p>  <p>Gambar 39. Meja Presentasi</p>	Meja presentasi digunakan untuk meletakkan karya pada saat presentasi. Meja ini dapat digunakan untuk demonstrasi oleh dosen. Bahan yang digunakan besi hollow dan kayu MDF dengan finishing HPL.
3	<p>Room divider</p>  <p>Gambar 40. Room Divider</p>	Room divider ini digunakan untuk memberi batas antara studio keramik dengan area dosen agar lebih privasi. Berbahan kayu MDF dengan finishing HPL.
4	<p>Meja dosen</p>  <p>Gambar 41. Meja Dosen</p>	Meja dosen ini berukuran 145x60cm berbahan dasar kayu MDF dengan finishing HPL dan besi hollow.
5	<p>Kursi</p>  <p>Gambar 42. Kursi</p>	Kursi ini berbahan kayu dan kulit yang digunakan oleh dosen.
6	<p>Lemari khusus dosen</p>  <p>Gambar 43. Lemari Khusus Dosen</p>	Lemari ini merupakan lemari built in yang berukuran besar digunakan khusus untuk dosen menyimpan berkas atau karya yang dikoleksi sebagai perhiasa perkuliahan. Berbahan kayu MDF dengan finishing HPL.
7	<p>Meja kerja multifungsi</p>  <p>Gambar 44. Meja Kerja Multifungsi</p>	Meja kerja yang digunakan oleh mahasiswa ini dapat digunakan untuk beberapa kegiatan, yaitu mendesain, pembentukan, serta pembentukan menggunakan pottery wheel portabel. Selain itu meja ini dapat diatur kemiringannya. Meja ini terbuat dari kayu multiplex.
8	<p>Stool</p>  <p>Gambar 45. Stool</p>	Stool ini digunakan oleh mahasiswa, stool ini bisa diatur ketinggiannya sesuai dengan kebutuhan. Berbahan kayu MDF dengan finishing HPL.
9	<p>Rak dorong</p>  <p>Gambar 46. Rak Dorong</p>	Rak dorong ini terbuat dari bahan besi dan kayu. Fungsi rak dorong ini untuk memaruh alat praktik keramik, diban roda agar mudah dipindahkan. Berbahan kayu MDF dengan finishing HPL dan besi.
10	<p>Papan tulis multifungsi</p>  <p>Gambar 47. Papan Tulis</p>	Papan tulis ini dibuat multifungsi, terdapat banyak fungsi pada papan tulis ini. Yaitu untuk menuliskan, pada bagian samping papan tulis ini terdapat rak dan meja kecil untuk menaruh laptop, buku, atau alat tulis. Papan tulis ini juga terdapat roda sehingga mudah dipindahkan. Berbahan kayu MDF dengan finishing HPL.
11	<p>Meja kabinet</p>  <p>Gambar 48. Meja Kabinet</p>	Meja kabinet ini berfungsi untuk menyimpan bahan keramik. Serta terdapat wastafel yang bisa menampung ulang kembali sisa-sisa tanah hasil caji. Berbahan kayu MDF dengan finishing HPL.

No	Furnitur	Keterangan
12	 <p>Gambar 49. Woodring Table</p>	Fungsi woodring table ini untuk mengolah tanah agar plastik dan mudah dibentuk. Woodring table ini berbahan kayu dan dilapisi kanvas.
13	 <p>Gambar 50. Rak Penyimpanan Basah dan Kering</p>	Rak penyimpanan ini dibagi menjadi dua yaitu area basah dan kering. Keramik yang basah dan kering dipisah agar tetap terjaga keseimbangannya. Rak ini terbuat dari besi hollow dan kayu multiplek.
14	 <p>Gambar 51. Lemari Pottery Wheel</p>	Lemari ini khusus digunakan untuk menyimpan pottery wheel. Berbahan kayu MDF dengan finishing HPL.
15	 <p>Gambar 52. Pegboard</p>	Alat-alat keramik disimpan dengan menggunakan pegboard sehingga terikat, mudah diambil, dan terorganisir. Berbahan multiplek dengan finishing HPL.
16	 <p>Gambar 53. Rak Karya</p>	Rak karya ini digunakan untuk menyimpan karya yang sudah selesai untuk dipamerkan. Rak ini terbuat dari kayu MDF dengan finishing HPL.
17	 <p>Gambar 54. Chabudai dan Zabuton</p>	Chabudai dan zabuton sangat cocok digunakan pada ruang diskusi pada lantai susunanca, karena dapat membuat fungsi ruang menjadi lebih maksimal, karena tidak memakan tempat. Chabudai merupakan meja dengan ketinggian 30cm yang terbuat dari kayu multiplek, finishing HPL, sedangkan zabuton merupakan busunan berbahan busa yang digunakan untuk alas duduk di lantai.
18	 <p>Gambar 55. Slab Roller</p>	Slab roller digunakan untuk membuat tanah liat plastik yang dipipihkan dengan sistem mekanis. Slab roller ini berbahan besi dan terdapat kayu yang dilapisi kanvas pada bagian permukaan meja. Slab roller ini diberikan roda agar mudah dipindahkan.
19	 <p>Gambar 56. Meja Display</p>	Meja display untuk memajang karya pada ruang diskusi. Berbahan besi hollow dan kayu MDF dengan finishing HPL.
20	 <p>Gambar 57. Meja Dorong</p>	Meja dorong ini digunakan untuk memindahkan keramik dari tungku ke rak penyimpanan pada ruang tungku bakar keramik. Meja dorong ini berbahan dasar kayu multiplek, besi, dan aluminium.
21	 <p>Gambar 58. Rak Penyimpanan Kebutuhan Tungku</p>	Rak ini digunakan untuk menyimpan kebutuhan tungku bakar, berbahan kayu multiplek dan besi serta diberi roda agar mudah dipindahkan.
22	 <p>Gambar 59. Rak Dorong Keramik</p>	Rak dorong ini digunakan untuk memindahkan karya keramik yang ada di studio keramik dan ruang glasir di area keramik besar. Berbahan dasar kayu multiplek dan besi.
23	 <p>Gambar 60. Rak Penyimpanan</p>	Rak penyimpanan pada ruang tungku bakar keramik ini berbahan dasar kayu dan besi yang dapat dibongkar pasang sesuai kebutuhan. Rak ini berbahan kayu multiplek dan besi.
24	 <p>Gambar 61. Kursi Tangga</p>	Kursi tangga ini mempunyai dua fungsi, yaitu sebagai kursi untuk duduk menunggu pembakaran keramik. Atau bisa sebagai tangga kecil untuk mengambil keramik di area yang paling tinggi.
25	 <p>Gambar 62. Lemari Penyimpanan Alat</p>	Lemari ini digunakan untuk penyimpanan alat yang dibutuhkan ruang tungku, seperti jurnal pembakaran, penyedot debu, bakom, colomak, kaca mata, dan sarung tangan. Lemari ini terbuat dari kayu MDF, finishing HPL kayu.
26	 <p>Gambar 63. Meja Rak</p>	Meja rak ini terdapat pada ruang glasir yang fungsinya merakit warna glasir. Meja ini terbuat dari kayu MDF, finishing HPL, kayu.

No	Furnitur	Keterangan
27	Meja racik dengan wastafel  Gambar 64. Meja Racik Dengan Wastafel	Meja racik ini terdapat rak dan wastafel yang berbahan dasar besi dan kayu MDF dengan finishing HPL kayu.
28	Meja kerja gelas  Gambar 65. Meja Kerja Gelas	Meja kerja gelas ini terbuat dari besi hollow dan kayu multipleks dengan finishing HPL kayu.
29	Spray booth  Gambar 66. Spray Booth	Spray booth sebuah ruang untuk pengecatan dengan teknik semprot.

Gambar 15. Tabel furnitur

g. Analisis Tata Kondisi Ruang

Spesifikasi	Gambar	Tempat Pengaplikasian	Jumlah
LED <i>downlight</i> Warna: hitam Ukuran: 9x12x8cm	 Gambar 67. LED Downlight (Sumber: www.lightingnewyork.com 15:05:22 pukul 19:48 WIB)	- Studio - Keramik - Ruang Tungku Bakar - Keramik - Ruang Glasir	44 14 8
LED <i>spotlight</i> 15W Warna: hitam	 Gambar 68. LED Spotlight (Sumber: www.ruparups.com 15:05:22 pukul 19:50 WIB)	- Studio - Keramik - Ruang Tungku Bakar - Keramik - Ruang Glasir	37 8 4
<i>Bulb Wall lamp spotlight</i> Warna: hitam		- Studio - Keramik	2

Gambar 16. Tabel pencahayaan

No.	Model	Jenis Penghawaan	Tempat Pengaplikasian	Jumlah
1.	 (Sumber: www.favobliss.com 01:06:22 pukul 9:14 WIB)	Jenis: <i>Exhaust fan</i> Ukuran: 1000 CMH Dimensi: 44x44cm	- Studio - Keramik - Ruang tungku bakar	3 5
2.	 (Sumber: www.dacar.com 01:06:22 pukul 9:16 WIB)	Jenis: <i>Exhaust hood</i> Dimensi: custom	Ruang gelas	2
3.		Jenis: <i>Ceiling fan</i>	- Studio - Keramik - Ruang tungku bakar	3 2

Gambar 17. Tabel penghawaan

No.	Model	Jenis Keamanan	Tempat Pengaplikasian	Jumlah
1.	 (Sumber: www.pemasangan.com 01:06:22 pukul 9:46 WIB)	Jenis: CCTV Sistem: Terpusat Sumber daya: Listrik	Studio - Keramik - ruang tungku bakar, - ruang gelas	3
2.		Jenis: Apar Sistem: Pertolongan pertama pada kebakaran	Ruang tungku bakar	1

Gambar 18. Tabel keamanan

C. Validasi Desain

1. Ahli Desain

Perancangan desain interior studio keramik dengan konsep smart studio ini sangat relevan dengan masalah/ kondisi *existing*. Caradan produk desainnya juga *applicable* dilapangan. Terdapat beberapa saran yang diberikan yaitu pada plafon studio keramik masih *unfinished* sehingga terkesan *gloomy*. Selanjutnya belum ada penjelasan tentang teknik *finishing* lantai alangkah baiknya dijelaskan atau dicantumkan di skematik desain. Pada gambar desain atau potongan belum dicantumkan nama perabot. Kesimpulan dari perancangan ini dinyatakan layak dengan sedikit perbaikan.

2. Praktisi Studio Keramik

Secara umum sudah bagus dan sesuai. Terdapat beberapa saran yang diberikan oleh ahli praktisi yaitu *exhaust fan* kurang besar. Lantai *mezzanine* jika dipakai untuk mengglasir kurang tepat, sebaiknya didekatkan dengan ruang tungku bakarkeramik. Lantai *mezzanine* digunakan untuk memajang karya atau tempat diskusi. Pencahayaan diusahakan yang terang karena warna yang cenderung gelap. Rangka besi gunakan besi stall tahan karat. Kesimpulan dari perancangan ini dinyatakan layak.

D. Revisi Desain

Berdasarkan nilai dari ahli desain dan ahli praktisi maka dilakukan perbaikan sebagai berikut:

1. Lantai *mezzanine* digunakan untuk area glasir. Setelah revisi, area glasir dipindahkan di samping ruang tungku bakar keramik. Sedangkan lantai *mezzanine* digunakan untuk ruang diskusi yang berfungsi untuk diskusi karya.
2. Pencahayaan harus terang karena warna cenderung gelap, *exhaust fan* kurang besar. Setelah revisi, penambahan lampu sorot pada lantai *mezzanine* dan ruang glasir, *exhaust fan* disesuaikan dengan ukuran bangunan studio keramik.
3. Plafon berupa acian beton sehingga terkesan *unfinished*. Sesudah revisi, plafon di *finishing* dengan cat pastel.
4. Lantai belum di *finishing* masih berupa acian biasa. Sesudah revisi, lantai studio keramik *finishing epoxy* agar lantai tidak mudah pecah dan rusak.
5. Penggunaan warna dan dekorasi belum terlalu memunculkan kreativitas. Sesudah revisi, memunculkan warna kuning sebagai aksen dinding serta menambahkan *motivation quotes*, dan poster agar memancing kreativitas.

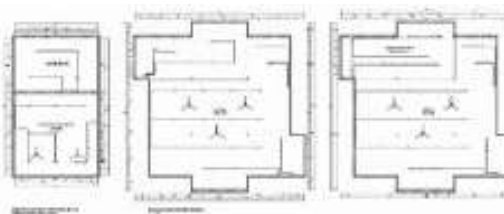
E. Deskripsi Produk Hasil Perancangan

Berikut merupakan gambar kerja dan render sesudah mengalami validasi dan revisi desain:

1. Gambar Kerja



Gambar 19. Denah



Gambar 20. Rencana plafon



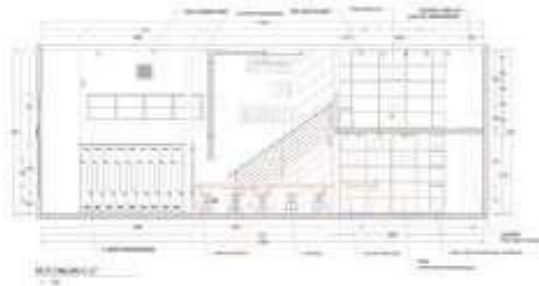
Gambar 21. Rencana lantai



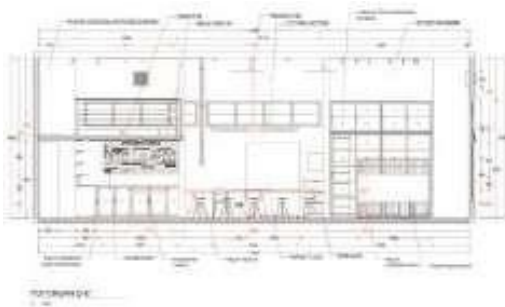
Gambar 22. Potongan A-A'



Gambar 23. Potongan B-B'



Gambar 24. Potongan C-C'



Gambar 25. Potongan D-D'



Gambar 26. Potongan E-E' dan F-F'



Gambar 27. Potongan G-G'



Gambar 28. Potongan H-H'



Gambar 29. Potongan I-I' dan *existing*

2. Konsep Smart Studio

Konsep *smart studio* yang diterapkan bertujuan untuk memperbaiki fasilitas ruang, pengoptimalan sarana prasarana yang digunakan, memperhatikan aspek psikologis penghuni ruang, dan memanfaatkan kemajuan teknologi, sebagai berikut:

a. Memperbarui Fasilitas Ruang

1) Tata Ruang *Open Plan*

Penggunaan *open plan* ini dapat memaksimalkan kebutuhan ruang dan bersifat fleksibel sehingga bisa disesuaikan dengan kebutuhan pengguna ruang.



Gambar 30. Tata ruang *open plan*

2) *Room Divider*

Karena studio menerapkan *open plan*, area dosen menggunakan partisi untuk memberikan *space* tersendiri yaitu area semi privat



Gambar 31. *Room divider*

3) Lantai *Mezzanine*

Agar fasilitas studio keramik semakin lengkap, ditambahlah ruang pada ruang studio untuk memaksimalkan fungsi ruang diterapkanlah lantai *mezzanine*.



Gambar 32. Lantai *mezzanine*

4) Lantai dan Plafon Ekspos

Lantai dan plafon semen ekspos dipilih karena selain lebih ekonomis, tahan lama dan mudah dibersihkan, memiliki durabilitas dan ketahanan yang baik, hasil *finishing* juga berkesan alami



Gambar 33. Lantai dan plafon ekspos

- 5) *Drain Gutter* Pada Lantai Studio Penambahan *drain gutter* atau penutup Saluran memudahkan pengguna ruang untuk membersihkan sisa kotoran setelah praktik seperti lantai yang becek dan kotor.



Gambar 34. *Drain gutter* pada lantai studio

b. Pengoptimalan Sarana dan Prasarana

1) Furnitur Multifungsi

Karena ruangan yang terbatas maka perlu diterapkan furnitur multifungsi pada studio keramik. Desain yang dibuat disesuaikan dengan bentuk dan ukuran ruang. Untuk lemaridibuat *built in*, beberapa furnitur diberi roda sehingga mudah dipindah-pindah (*movable*), dan furnitur dapat digunakan dua atau lebih aktivitas. Furnitur multifungsi dapat dilihat pada tabel furnitur.

2) Pengoptimalan Sarana dan Prasarana

Sarana yang diberikan yaitu, loker mahasiswa, *wedging table*, *slab roller*, tungku listrik, *pegboard* (peralatan keramik), celemek, *portable pottery wheel*, meja racik glasir, wastafel didalam ruangan, CCTV, apar, *exhaustfan*, kipas, *speaker*, *interactive projector*, *ceiling mounted screen projector*. Prasarana diberikan yaitu studio keramik, ruang diskusi (*mezzanine*), ruang tungku bakar, dan ruang glasir.

c. Aspek Psikologis

1) Aksen Warna Pada Dinding

No.	Penerapan Aksen Warna Kuning Pada Dinding	Penjelasan
1	 Gambar 115. Aksen Dinding Ruang Diskusi	Pada ruang diskusi (lembur recreation) diberi aksen berwarna kuning.
2	 Gambar 116. Aksen Dinding Dibelakang Rak Penyempaan	Dibekasng rak penyempaan karya pada ruang diskusi dikasih warna kuning. Digunakan pada ruang diskusi dan area bench penyempaan keramik.
3	 Gambar 117. Aksen Dinding Studio Keramik Gambar 118. Aksen Dinding Ruang Glasir Gambar 119. Aksen Dinding Pada Ruang Tungku	Pada dinding studio keramik, ruang glasir, dan ruang tungku bakar keramik diberi aksen warna kuning.
4	 Gambar 120. Aksen Dinding Pada Ruang Tungku Bakar Keramik	Aksen warna kuning juga diaplikasikan pada ruang tungku bakar keramik.
5	 Gambar 121. Aksen Dinding Pada Dinding Ruang Tungku Bakar	Pada plafon ruang tungku bakar diberi warna kuning.

Gambar 35. Tabel aksen warna pada dinding

2) Kalimat Motivasi

Kalimat motivasi merupakan cara tidak langsung memberi dorongan kepada pembacanya, dan lebih efisien mendorong seseorang untuk bergerak sesuai dengan tujuan yang mereka inginkan, serta meningkatkan aspek estetis.



Gambar 36. Kalimat motivasi

3) Poster

Poster tersebut menjadi aspek estetis pada ruang selain itu memberikan informasi pada pengguna ruang bagaimana pembakaran keramik yang benar.



Gambar 37. Poster

d. Teknologi Pada Studio

1) Otomatisasi Studio

Otomatisasi pada lampu, *exhaustfan*, dan kipas. Memiliki sensor terhadap cahaya dan suhu. Ketika langit gelap lampu menyala secara otomatis, atau bisa diatur melalui *android* (jika manual). Jika suhu tinggi kipas menyala dengan sendirinya. *Exhaustfan* menggunakan sensor cahaya, jika sensor itu tertutup oleh asap, maka kipas pada *exhaustfan* akan bergerak. Dengan adanya otomatisasi pada studio ini sangat menghemat energi sehingga tidak ada pemborosan daya.

2) Pemanfaatan Teknologi

No.	Model	Spesifikasi Sistem	Tempat Pengaplikasian	Jumlah
1.	 Gambar 125. Parabolic Pottery Wheel	Parabolic Pottery Wheel Merk: Quark Kedalaman Ringan, mudah dipindahkan, menggunakan bahan dasar	Studio Keramik	20
2.	 Gambar 126. Tanduk Listrik	Tanduk listrik Merk: KMT SKUT 1227 PK Kedalaman menengah steril, produktifitas, nyaman, mudah logi pengguna	Ruang tanduk takon keramik	1
3.	 Gambar 127. Ceiling Mounted Projector	Ceiling mounted screen projector Sistem: manual	Studio keramik	1
4.	 Gambar 128. Interactive Projector	Interactive Projector Warna Hitam	Studio Keramik	1
5.	 Gambar 129. Speaker	Speaker Tipe: wall mounted	Studio Keramik	2

Gambar 38. Tabel pemanfaatan teknologi

3) Wastafel Daur Ulang

Wastafel daur ulang adalah wastafel yang dapat memfilter dan memisahkan air dengan tanah liat sehingga menghemat air dan tanah liat, serta tidak menyumbat drainase.



Gambar 39. Wastafel daur ulang

3. Gambar Desain



Gambar 40. Studio keramik dengan penerapan konsep *smart studio*

KESIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

1. Perancangan konsep *smart studio* sebagai solusi terhadap permasalahan yang ada pada Studio Keramik FBS UNY, yaitu kurangnya pemanfaatan fasilitas ruang yang berdampak pada penataan dan penggunaan furnitur, tidak memperhatikan nilai estetika, aspek psikologis, dan kreativitas, serta belum memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan fasilitas pendidikan.
2. Implementasi perancangan desain interior Studio Keramik dengan konsep *smart studio* yaitu memperbarui fasilitas ruang dengan penerapan tata ruang *open plan*, lantai *mezzanine*, *room divider*, lantai dan plafon ekspos, serta pemasangan *drain gutter*. Pengoptimalan sarana prasarana dengan merancang furnitur multifungsi, dan menambah sarana prasarana yang baru. Mementingkan aspek psikologis penghuni ruang dengan aksesoris dinding yang dapat meningkatkan kreativitas, kalimat motivasi pada dinding, dan penerapan poster. Pemanfaatan teknologi masa kini yaitu wastafel daur ulang, pemanfaatan teknologi pada peralatan studio, otomatisasi pada lampu, *exhaust fan*, dan kipas, dan memperhatikan K3.

3. Uji kelayakan perancangan ini dengan melakukan validasi desain dua kali. Penilaian yang diberikan oleh ahli materi dengan skor 88,6%. Serta penilaian yang diberikan oleh ahli desain dengan skor 79,54%. Disimpulkan bahwa Perancangan Desain Interior Studio Keramik Dengan Konsep *Smart Studio* di Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY dinyatakan layak dengan kategori sangat baik.

B. Saran

1. Saran bagi peneliti selanjutnya

Perlunya mengetahui tentang studio keramik yang sesuai dengan lembaga pendidikan, kebutuhan ruang studio keramik, serta perlunya memperhatikan kesehatan dan keselamatan kerja ruang studio.

2. Saran bagi Studio Keramik Lembaga Pendidikan

Konsep *smart studio* sangat cocok diterapkan pada studio keramik lembaga pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Muhammad dan Thomas Sukardi. (2015). *Manajemen Perawatan Peralatan Studio Seni Kriya Pppptk Seni Dan Budaya Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Vokasi, 5(2), 210.
- Astuti, Ambar. (2008). *Keramik Ilmu dan Proses Pembuatannya*. Yogyakarta: Arindo NusaMedia
- Budiyanto, Wahyu Gatot, dkk. (2008). *Kriya Keramik untuk SMK Jilid 2&3*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional
- Joel Tadj. (1995). *Pedoman Umum Penyelenggaraan Bengkel*. Bandung: Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan
- Luh, Ni Putu Kertiasih. (2016). *Peranan Laboratorium Pendidikan Untuk Menunjang Proses Perkuliahan Jurusan Keperawatan Gigi Poltekkes Denpasar*. Jurnal Kesehatan Gigi, 4 (2), 59-66.
- Putra, Wahyu, dkk. (2019). *Penerapan Konsep SmartCity Pada Desain Kawasan Di Cibubur*. Jurnal Arsitektur Purwarupa, 3(1), 1-6.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedjo Christian dan Hedy Constancia. (2014). *Perancangan Interior Studio Program Studi Desain Interior Gedung P2 Universitas Kristen Petra di Surabaya*. Jurnal Intra, 2(2), 414-415.
- Wicaksono Andi, Trisnawati Endah. (2014). *Teori Interior*. Jakarta: Griya Kreasi.